FRUIT/PANIC

Las tablas de los trampolines electrónicos cambian de color en una secuencia verde, azul, amarillo, y rojo, y en el caso en que WALKY salte cuando están en rojo éste muere.

Para trasladarse al suelo, utilice las teclas 4 ó 6 en el momento del impacto del salto con el trampolín.

Si ÑANKY captura a WALKY, éste muere, pero no así si WALKY está en el aire o éste se encuentra con ÑANKY cuando ha perdido el conocimiento; ÑANKY cobra el conocimiento pasado cierto tiempo durante el cual está destelleando.

Periódicamente en el suelo aparece una Bomba Diamante, que si la captura, aumenta en una bomba su arsenal.

En el caso de que muere WALKY el arsenal aumenta en diez bombas.

Siguiendo las instrucciones antes indicadas, consiga que WALKY coma todas las frutas, y una vez haya conseguido esto irán apareciendo nuevos diseños de pantalla en las cuales se incrementan las dificultades como velocidad de ÑANKY, tipo de suelos y frutas. Existiendo en cada uno de los nuevos diseños de pantalla bonos, que para conseguirlos habrá que capturar las estrellas en un tiempo determinado. El tiempo sobrante producirá un bono extra.

Si se retrasa en comer todas las frutas en la pantalla aparecerá "HURRY UP!!" (dese prisa) y la velocidad de ÑANKY

se incrementará; si el retraso es mayor se producirá un sonido de pánico y ÑANKY aumentará aún más su velocidad de persecución.

Después de eso, WALKY aumentará en dos ocasiones 20.000 puntos y 80.000 puntos respectivamente.

Si mueren todos los WALKYs, el juego concluye. Si ha obtenido una de las cinco mejores puntuaciones, puede grabar su nombre. Con las teclas 4 y 6 puede cambiar letras y con la barra de espcio puede grabar hasta 10 letras. Pasando un corto tiempo aparecerá la demostración del juego.

PERSONAJES QUE INTERVIENEN

Las caracterizaciones se pueden observar en la figura 1.

WALKY:

Es un animal que sabe sólo andar y comer. Pero es muy fiel a las órdenes del operador.

ÑANKY:

Es el vigilante del almacén de frutas. Es muy inteligente y trata de capturar a WALKY insistentemente.

TRAMPOLINES ELECTRONICOS:

Son unos trampolines que están a ambos lados de la parte inferior de la pantalla. Estos trampolines electrónicos son para el uso de los gatos ya que pesan poco, si WALKY los utiliza, deteniendose, éstos se derrumban debido al peso.

El color de las tablas de los trampolines electrónicos indican las condiciones que se encuentran siguiendo la secuencia de colores verde, azul, amarillo y rojo, siendo el rojo la señal de peligro y si WALKY toca éstas cuando están rojas se muere. Pasando cierto tiempo, vuelven al verde.

BOMBA DIAMANTE:

Es un elemento de juego que si lo captura WALKY aumenta en una bomba su arsenal, consiguiendo a su vez 10 puntos.

BOMBA DIAMANTE:

Con el Jump Attack (ataque con salto) (se explica más adelante), aparece este bono en la parte baja de la pantalla. Si se realizan muchos Jump Attacks, pueden conseguirse bonos especiales de puntuación alta tales como 500 Yen, lápiz, reloj, libro, maceta, etcétera.



WALKY



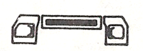
ÑANKY



BOMBA DIAMANTE



BONO ESPECIAL



TRAMPOLIN ELECTRONICO

SECRETOS PARA OBTENER UNA PUNTUACION ALTA

En este juego, no se puede conseguir alta puntuación sólo comiendo las frutas. A continuación, se indican los secretos para conseguir una alta puntuación.

ATAQUE CON BOMBAS (200 puntos)

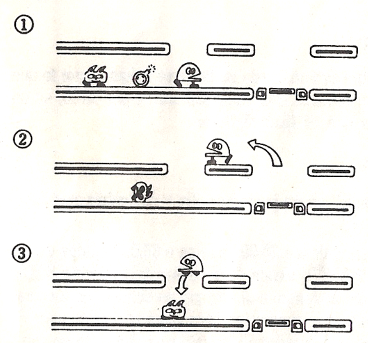
Es una técnica que hacer perder el conocimiento a ÑANKY. Se pone la bomba en el suelo, siendo sencillo realizar esta operación utilizándose en el momento en que está a punto de ser capturado por ÑANKY.

ATAQUE CON SALTOS (1.000 puntos)
(Jump Attack)

Es una técnica para hacer perder el conocimiento a ÑANKY saltando desde el suelo (véase la fig. 2). Es una técnica difícil para buscar la ocasión adecuada pero puede conseguir 1.000 puntos por cada gato, y pasado cierto tiempo aparecen bonos especiales.

Explicamos ahora las técnicas básicas. Véase la figura 2. Se coloca la bomba tal como indica el dibujo 1. Después de perder ÑANKY el conocimiento, tal como se ve enel dibujo 2, utilizando los trampolines electrónicos WALKY espera a ÑANKY en la tabla superior. Como indica el dibujo 3 cuando ÑANKY recupera el reconocimiento, buscando el momento oportuno, salte. ¿Qué le parece? ¿Ha

obtenido éxito? Al principio, le resultará difícil, pero es cuestión de buscar la ocasión justa para realizar esta operación. Anímese que podrá alcanzar una puntuación bastante alta.



CARACTERISTICAS DEL JUEGO

En la pantalla aparecen 8 clases de fruta, cuando se terminen éstas vuelven a aparecer las cerezas, teniendo cada fruta un valor de 10 puntos. Hay 10 formas de pantallas y después de aparecer éstas, se repiten los números 8, 9 y 10.

Cada vez que aparece una nueva pantalla se incrementa la velocidad. Al llegar a la pantalla número 12 las sucesivas se mantienen con la misma velocidad de ejecución del juego.

PROGRAMA

El programa está realizado en lenguaje máquina, por lo que puede conseguirse una velocidad alta y, por tanto, es un programa que os hará disfrutar.

EPILOGO

"Fruit Panic" es un juego sencillo y cualquiera podrá gozar con él.

Cuando se obtienen 20.000 puntos o 80.000 puntos obtendrá más WALKYs, siendo difícil conseguir al principio 80.000 puntos. Sin embargo, una vez que se domine las técnicas anteriormente expuestas se conseguirá el secreto para obtener una alta puntuación; sin ninguna dificultad se superarán los 80.000 puntos. Para su información la puntuación máxima (High Score) conseguida por el autor es de 200.000 puntos.

Anímese que usted podrá conseguir también una alta puntuación.